NUS-NARP-NOE
MAN64188.03-GER



SPIELANLEITUNG

ARMORINES

PROJECT S.W.A.R.M.



Acclaim

HINWEIS: BITTE LESEN SIE DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN; DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND; SEHR SORGFÄLTIG DURCH.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN, ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, UM SICHER ZU SEIN, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-PRODUKT PASST.

INHALT



ACCLAIMS HELP-LINE KUNDENDIENST

IUnser **HELP-LINE KUNDENSERVICE** ist jeden Montag, Mittwoch und Freitag zwischen 14 und 19 Uhr unter der Telefonnummer 089 / 329 40 600 oder per E-MAIL **(HILFE@ACCLAIMWORLD.NET)** für Ihre Fragen erreichbar. Wir bitten Sie bei Ihrer Anfrage alle notwendigen Systeminformationen sowie das Spiel zur Hand zu haben bzw. alle notwendigen Informationen in Ihrem E-Mail anzugeben.

Bitte beachten Sie, daß dieser Kundenservice technische Probleme, Umtausch-Anfragen und Reparaturen bearbeitet. Tips & Tricks sowie Spielelösungen können aus zeitlichen Gründen von der Acclaim Help-Line nicht unterstützt werden.

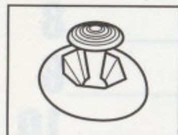
Sie erhalten Tips & Tricks in den Spiele-Fachmagazinen und im Internet, z.B. unter www.acclaim.de

ANALOG-STICK-FUNKTIONEN



Der Analog-Stick der N64-Konsole berechnet die Bewegungswinkel und -richtungen analog. Dies erlaubt eine präzisere Steuerung, die mit dem konventionellen Richtungskreuz nicht möglich ist.

Beim Einschalten der Konsole darf der Analog-Stick daher nicht aus seiner neutralen Grundstellung bewegt werden.



Wird der Analog-Stick beim Einschalten der Konsole in eine Richtung bewegt (wie im Bild auf der linken Seite), wird diese Joystick-Stellung als neutrale Stellung definiert. Dadurch funktioniert die Spielsteuerung nicht korrekt. Wenn Sie den Joystick nach dem Start eines Spieles in die neutrale Position zurücksetzen möchten, zentrieren Sie den Griff des Joysticks (siehe Bild auf der linken Seite) und betätigen Sie den **START-Knopf**, während Sie den **L-** und den **R-Knopf** gedrückt halten.

Der Analog-Stick ist ein Präzisionsgerät. Verhindern Sie unbedingt, daß Flüssigkeiten oder Fremdkörper in das Innere des Gehäuses gelangen.

LADEN:

1. Vergewissere Dich, daß Deine Nintendo-64-Konsole ausgeschaltet ist.
2. Lege das **ARMORINES-GAME-Pak** in die Konsole ein, wie im Handbuch beschrieben.
3. Verbinde einen Controller mit dem Controller-Anschluß 1.

ANMERKUNG: ARMORINES ist ein Spiel für 1 bis 4 Spieler. Jeder dieser Spieler benötigt einen Controller.

4. Wenn Du ein Spiel speichern möchtest, lege ein Nintendo-Controller-Pak (separat erhältlich) ein.
5. Schalte nun die Konsole ein. (Wichtig: Du darfst dabei den Analog-Stick nicht berühren.)

Dieses Spiel ist Controller-Pak™- und Rumble-Pak™-kompatibel. Bevor Du ein Controller Pak oder ein Rumble Pak verwendest, lies bitte die entsprechenden Bedienungsanleitungen aufmerksam durch. Folge beim Einlegen oder Herausnehmen des Controller Paks oder des Rumble Paks den Bildschirmanweisungen.

Dieses Spiel unterstützt das Nintendo-64-Expansion-Pak™. Bevor Du ein Expansion Pak verwendest, lies bitte das dazugehörige Handbuch, da es wichtige Informationen über die Handhabung des Expansion Paks enthält.

Nintendo-64-Game-Paks mit dem Nintendo-64-Expansion-Pak-Symbol unterstützen die zusätzlichen Speicherfunktionen des Nintendo-64-Expansion-Paks. Achte beim Kauf eines Spiels auf dieses Symbol.

EINLEITUNG:



Viele Jahrhunderte lang bewunderten die Menschen die unzähligen, hell strahlenden Sterne am nächtlichen Himmel. Dabei quälte unsere Gemüter stets dieselben, unbeantworteten Fragen: Sind wir im Universum alleine?

Wenn nicht, sind unsere Nachbarn klug, friedfertig und gütig, oder eher grausam, feindselig und blutrünstig? Würden sie Weisheit und Hoffnung auf die Erde bringen, oder würden sie die Welt mit Tod und Zerstörung überziehen? Diese Fragen blieben unbeantwortet, als die Menschheit in das dritte Jahrtausend ihrer Geschichte aufbrach.

Unsere Vergangenheit war geprägt von Kriegen. Viele Menschen hofften auf eine außerirdische Lebensform, die uns neue Philosophien und Technologien lehren würde und den Menschen in ein neues Jahrtausend führen konnte – in ein Jahrtausend des Optimismus und in eine neue Form des multikulturellen Zusammenlebens.

Die Erde ist unsere einzige Heimat.

Doch die Außerirdischen brachten nichts als Verderben, als sie unsere wunderbare Welt ausbeuteten und unterjochten. Die Insekten wollten kein friedliches Nebeneinander, sondern nur unsere Vernichtung. Niemand erkannte den Grund für dieses grausame Vorhaben.

Mühelos überwältigten die Insekten die Streitkräfte der Erde. Sie eroberten unsere Verteidigungsanlagen und setzten diese gegen uns selbst ein. Aus ihren Brutstätten stiegen toxische Dämpfe auf. Diejenigen, die nicht fliehen konnten, wurden getötet oder in grausame Fallen gelockt.

Wir mußten ihre furchtbare Kraft brechen. Dies war unsere einzige Chance, sie zu besiegen – und zu überleben.

Unsere letzte Hoffnung waren die **ARMORINES.** Diese moderne Spezialeinheit aus praktisch unzerstörbaren Spezialisten ist in der Lage, selbst auf einer postnuklearen Welt zu überleben.

Sie sind die letzte Bastion zwischen uns und der Finsternis.

Sie sind unsere letzte Hoffnung.



MENÜS:

Verwende das **RICHTUNGSKREUZ** oder den **ANALOG-STICK,** um einen Menüpunkt zu markieren. Mit dem **START- oder** dem **A-KNOPF** kannst Du Deine Wahl bestätigen und den nächsten Bildschirm aufrufen. Wähle die Option **ZURÜCK** und drücke **START, A oder B,** wenn Du zum vorhergehenden Bildschirm zurückkehren möchtest. Drücke im Titelbildschirm den **START-Knopf**.



HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü stehen Dir folgende Optionen zur Verfügung:

EINZEL

Starte ein neues Einzelspieler-Spiel oder lade ein gespeichertes Spiel.

KOOPERATIVE

Dies ist ein Spiel für 2 Spieler, bei dem jeder eine Figur steuert. Dabei müssen beide Spieler dieselben Einsätze wie im Einzelspiel bewältigen.

PASSWORT

In diesem Bildschirm kannst Du Paßwörter eingeben, die Du im Lauf des Spiels findest.

Note that Cheat passwords are input on the Option/Cheat menu.

LADEN

Mit dieser Option rufst Du den Controller-Pak-Manager auf. Hier kannst Du gespeicherte Spiele laden.

MULTIPLAYER

Es gibt vier verschiedene Multiplayer-Spiele.

1 - DUELL

In einem Duell zwischen 2 bis 4 Spielern gibt es nur ein Motto: überleben. Der Spieler mit den meisten Frags gewinnt. Du kannst für das Spiel ein Zeitlimit oder eine maximale Abschußzahl einstellen.

2 - KRIEG DER RASSEN

Der Krieg der Rassen ist ein Mannschaftsspiel für 2 bis 4 Spieler. Du kannst in die Rolle eines beliebigen Insekts mit den entsprechenden Eigenschaften und Fähigkeiten schlüpfen. Wie beim normalen Duell hast Du die Möglichkeit, ein Frag- oder Zeitlimit vorzugeben.

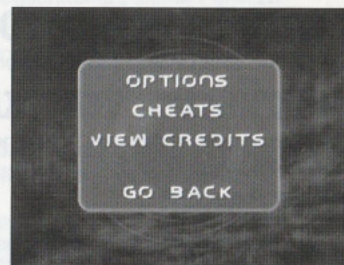
3 - CAPTURE THE FLAG

Auch Capture the Flag ist ein Mannschaftsspiel für 2 bis 4 Spieler. Dabei mußt Du die Fahnen Deiner Widersacher erobern und diese zu Deinem Stützpunkt bringen. Vergiß aber nicht, Deine eigenen Fahnen zu beschützen.

4 - KÖNIG DES HÜGELS

In diesem Spiel für 2 bis 4 Mitspieler mußt Du eine bestimmte Zone besetzen (die durch eine riesige Fahne markiert wird) und dort die Stellung gegen Deine Feinde halten.

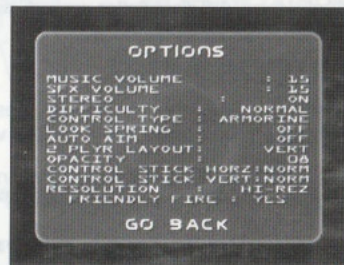
OPTIONEN



Wenn Du diese Option wählst, erscheint der Optionenbildschirm. Hier kannst Du verschiedene Einstellungen vornehmen, die Liste der Mitwirkenden oder die Cheats betrachten. Markiere **ZURÜCK** und drücke **START** oder den **A-KNOPF,** um zum **HAUPTMENÜ** zurückzukehren.

MUSIKLAUTSTÄRKE

Mit dem **RICHTUNGSKREUZ** oder dem **ANALOG-STICK** kannst Du die Musiklautstärke anpassen oder die Musik ganz ausschalten.



SOUNDLAUTSTÄRKE

Bestimme mit dem **RICHTUNGSKREUZ** oder dem **ANALOG-STICK** die Lautstärke der Soundeffekte.

STEREO

Schalte den Stereosound **EIN** oder **AUS.**

SCHWIERIGKEITSGRAD

Entscheide Dich für den normalen oder für den schweren Schwierigkeitsgrad.

STEUERUNG

Wähle **ARMORINE** oder **ALT 1** bis 4 als Steuermethode.

ZENTRIEREN

Wenn Du diese Option EINschaltest, schaut Deine Figur automatisch wieder geradeaus, sobald Du den "Sehen"-Knopf losläßt. Mit der Einstellung **AUS** behält Deine Figur auch nach dem Loslassen des Knopfs ihre momentane Blickrichtung bei.

AUTOMATISCH ZIELEN

Schalte diese Option EIN, wenn Du mit Zielhilfe spielen möchtest.

2-SPIELER-LAYOUT

Entscheide Dich, ob Du mit vertikal oder horizontal geteiltem Bildschirm (bei zwei Spielern) spielen möchtest.



TRÜBUNG

Mit dieser Option stellst Du die Transparenz der Bildschirmanzeige ein. Bestimme mit dem **RICHTUNGSKREUZ** oder dem **ANALOG-STICK** einen Wert zwischen klar und trüb.

CONTROLLER HORIZONTAL

Bestimme einen Wert für die horizontale Empfindlichkeit des **ANALOG-STICKS.**

CONTROLLER VERTIKAL

Mit dieser Option definierst Du einen Wert für die vertikale Empfindlichkeit des **ANALOG-STICKS.**

AUFLÖSUNG

Wähle hier "Letterbox, hohe Auflösung" (wie im Kino), "Hohe Auflösung" oder "Niedrige Auflösung".

(Denke daran, daß diese Option nur verfügbar ist, wenn Du mit einem Nintendo-Expansion-Pak spielst.)

FRIENDLY FIRE

Wenn Du diese Option EINschaltest, kannst Du mit Deinen Waffen auch Mitglieder Deines eigenen Teams verletzen (und diese Dich).

Wenn Du alle Einstellungen vorgenommen hast, markiere **GEH ZURÜCK** und drücke **START** oder den **A-KNOFF** un zum Hauptmenü zurück zu kehren.

LISTE DER MITWIRKENDEN

Wirf einen Blick auf die unzähligen Menschen, die Armorines entwickelt haben. Drücke **START**, wenn Du genug gelesen hast und zum Titelbildschirm zurückkehren möchtest.

CHEATS

Hier stehen Dir verschiedene Cheats zur Verfügung, sobald Du diese entdeckt hast.

PAUSEMENÜ

Einsatzziele – Du kannst jederzeit einen Blick auf Deine Einsatzziele werfen.

Optionen – Verändere die Spieloptionen.

Cheats – Gib einen Cheat ein, den Du gefunden hast.

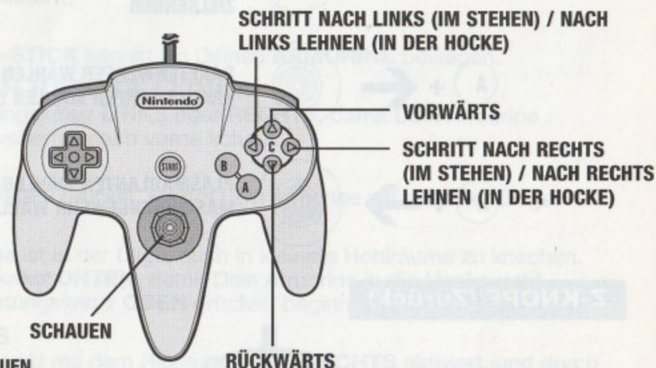
SO WIRD GESPIELT

STANDARDBEFEHLE

In Armorines hast Du fünf verschiedene Möglichkeiten, Deine Figur zu steuern. Dazu stehen Dir unterschiedliche Knopfbelegungen zur Verfügung.

Im folgenden findest Du eine Liste der Standardbefehle.

ARMORINES (Standard)



ANMERKUNG: SCHAUEN ENTSPRICHT DEM ZIELEN. DU SCHIESST IMMER IN DIE RICHTUNG, IN DIE DEIN ARMORINE SCHAUT.

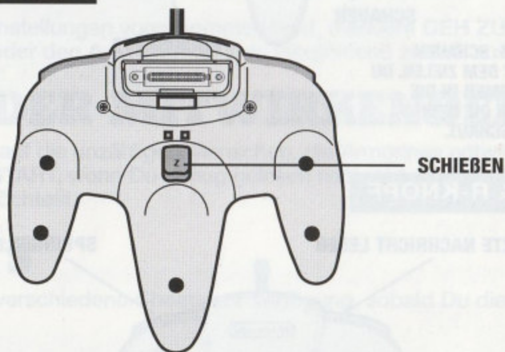
B-, L- & R-KNOPF



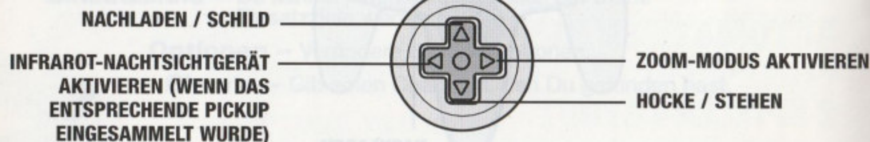
A-KNOPF/ANALOG-STICK



Z-KNOPF (Zurück)



RICHTUNGSKREUZ



BEWEGEN
Mit dem Richtungskreuz kannst Du in jede Richtung laufen.

SCHIESSEN
Betätige den **Z-KNOPF,** um mit der gewählten Waffe zu schießen. Du mußt den Knopf etwa drei Sekunden gedrückt halten, damit Du mit maximaler Feuerkraft schießen kannst.

GEGENSTAND / WAFFE WECHSELN
Halte den **A-KNOPF** gedrückt und betätige den **ANALOG-STICK LINKS/RECHTS,** um durch die Liste der verfügbaren Waffen und Gegenstände zu blättern.

SCHAUEN
Mit dem **ANALOG-STICK** kannst Du Deinen **ARMORINE** bewegen.

SCHRITT NACH RECHTS / LINKS
Drücke das Richtungskreuz **LINKS** oder **RECHTS,** damit Dein Armorine seitlich geht und weiterhin nach vorne schaut.

SPRINGEN
Wenn Du den **R-KNOPF** drückst, springt Dein Armorine auf und über Dinge.

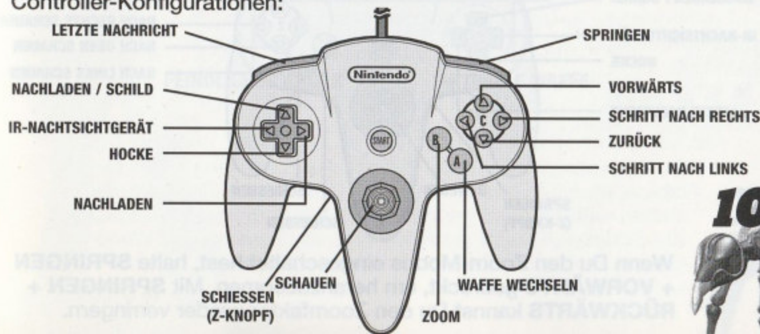
HOCKE
Ein echter Armorine ist in der Lage, auch in kleinste Hohlräume zu kriechen. Drücke Richtungskreuz **UNTEN,** damit Dein Armorine in die Hocke geht. Wenn Du nun Richtungskreuz **OBEN** drückst, beginnt er zu kriechen.

ZOOM-MODUS
Der Zoom-Modus wird mit dem Richtungskreuz **RECHTS** aktiviert (und durch erneutes Drücken wieder deaktiviert). Um den Zoomfaktor zu vergrößern, drücke den **R-KNOPF** und auf dem Richtungskreuz **OBEN.** Wenn Du den Zoomfaktor wieder verkleinern möchtest, halte den **R-KNOPF** gedrückt und betätige Richtungskreuz **UNTEN.**

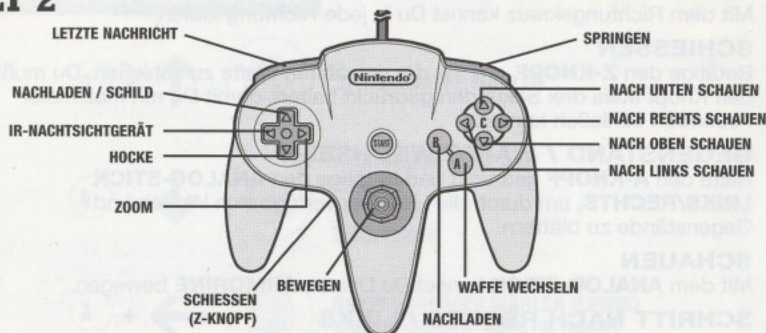
SCHILD
Lewis hat einen Schild, der aktiviert ist, solange Du Richtungskreuz **OBEN** drückst. Wenn Du den Knopf kurz drückst, wird Deine Waffe geladen.

ALT 1

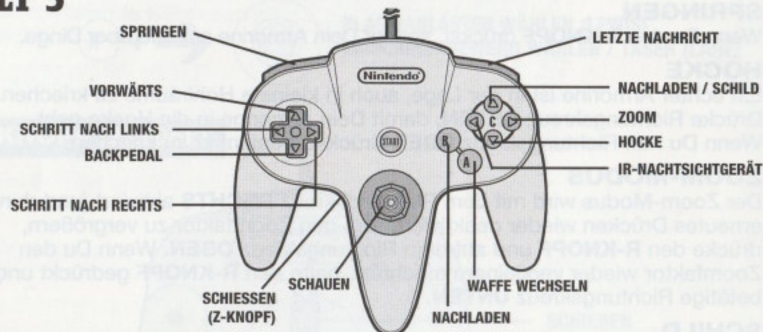
Neben der Standard-Konfiguration (Armorine) gibt es vier alternative Controller-Konfigurationen:



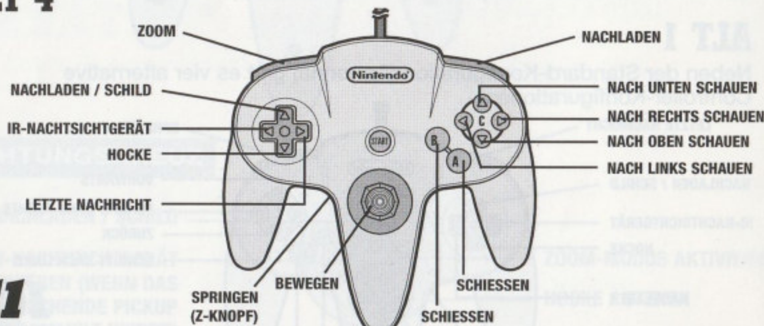
ALT 2



ALT 3



ALT 4



Wenn Du den Zoom-Modus eingeschaltet hast, halte **SPRINGEN + VORWÄRTS** gedrückt, um heranzuzoomen. Mit **SPRINGEN + RÜCKWÄRTS** kannst Du den Zoomfaktor wieder verringern.

ALLGEMEINES SPIELZIEL

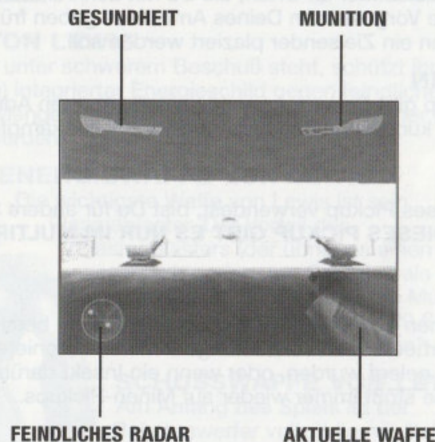
Mordende außerirdische Insekten sind in vier Regionen der Erde eingefallen: Ein Militärstützpunkt in Sibirien, ein uralter Tempel im südamerikanischen Dschungel, eine Vulkaninsel im Südpazifik und eine Gebirgskette in der ägyptischen Wüste stehen unter der Kontrolle der Außerirdischen.

Der Geheimdienst ist nicht in der Lage, die exakten Motive der Außerirdischen herauszufinden. Wir gehen jedoch davon aus, daß die Besetzung der genannten Regionen ein wichtiger Teil der strategischen Gesamtplanung der Außerirdischen ist.

Wir müssen die Insekten mit aller Kraft bekämpfen, zurückdrängen und von diesem Planeten vertreiben. Der Krieg wird viele Opfer kosten. Die Insekten sind außerordentlich grausam und feindselig. Damit die Mission erfolgreich verläuft, müssen verschiedene Einsatzziele erreicht werden: Neben der schwierigen Aufgabe, Zivilisten aus den Fängen der Insekten zu befreien, gibt es ein noch weitaus schwierigeres Ziel – am Leben zu bleiben.

Die Welt starrt gebannt auf die Armorines. Das Vertrauen ist enorm.

SPIELBILDSCHIRM



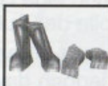


PICK UPS

RÜSTUNG

Es gibt unterschiedliche Panzerungen verschiedener Stärken.


Helm - 20
Rüstungspunkte.


Schuhe & Handschuhe 50
Rüstungspunkte.


Weste - 100
Rüstungspunkte.



VISOR

Mit diesem Infrarot-Nachtsichtgerät kannst Du auch bei absoluter Dunkelheit sehen.



THUMPER

Unsere Wissenschaftler haben ein Signal der Außerirdischen aufgefangen, das diese vermutlich zur Kommunikation verwenden. Der Thumper stört dieses Signal. Wir hoffen, daß wir die Insekten dadurch ablenken können. Ein geschickt abgelegter Thumper ermöglicht Dir, unerkannt zu den Außerirdischen vorzudringen und sie zu überraschen.



ZIELSENDER

Plaziere die Zielsender an Orten, die Du mit Lenkraketen zerstören möchtest. Die Vorgesetzten Deines Armorines geben frühzeitig bekannt, wann ein Zielsender plaziert werden soll.



ADRENALIN

Dieses Pickup gibt Deinem Armorine einen enormen Adrenalinstoß, durch den er kurzzeitig noch härter und schneller kämpfen kann.



TARNUNG

Wenn Du dieses Pickup verwendest, bist Du für andere Spieler unsichtbar. **DIESES PICKUP GIBT ES NUR IM MULTIPLAYER-MODUS.**



MINEN

Setze die Minen vorsichtig ein! Sie führen in einem bestimmten Radius zu verheerenden Verwüstungen. Minen detonieren kurz nachdem sie gelegt wurden, oder wenn ein Insekt darüber stolpert. Dein Armorine stößt immer wieder auf Minen-Pickups.

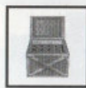
WAFFEN

Abhängig von dem Charakter, mit dem Du spielst, beginnst Du entweder mit zwei oder drei Waffen das Spiel: eine Waffe für den Nahkampf, eine Energie- und eine Schußwaffe. Diese Waffen stehen während des ganzen Spiels zur Verfügung. Lediglich für die Schußwaffe wird die Munition manchmal knapp. Wenn Du die passende Munition findest, kannst Du die Waffe jedoch rasch wieder laden.

Neben den Waffen der **ARMORINES** findest Du an jedem Schauplatz eine zusätzliche Waffe. Einige dieser Waffen werden von der Armee zu Deiner Unterstützung abgeworfen, andere sind typisch für den jeweiligen Schauplatz. Bei letzteren muß selbst ein Armorine ein wenig herumexperimentieren, bevor er weiß, wie sie funktionieren.

Diese Spezialwaffen stehen ausschließlich an dem Schauplatz, an dem Du sie findest, zur Verfügung. Du kannst sie also nicht auf den nächsten Einsatz mitnehmen.

Jeder **ARMORINE** besitzt außerdem eine "ultimative Waffe". Da der Kampfanzug eines Armorines keinesfalls in die Hände des Feindes fallen darf, ist dieser mit einem hochexplosiven Nuklearsprengkopf ausgestattet. Droht die Gefahr, daß ein Armorine nicht zu seinem Stützpunkt zurückkehren kann (weil er beispielsweise keine Rüstungspunkte mehr hat), wird die Selbstzerstörung der Sprengladung ausgelöst.






MUNITION

Es gibt verschiedene Arten von Munition. Auf Lewis warten zum Beispiel Raketen, während Lane sich auf Granaten spezialisiert hat. Diese werden von der Armee abgeworfen oder wurden von anderen Bodeneinheiten zurückgelassen. Ferner hat jede Spezialwaffe eine besondere "Munition", die die Feuerkraft der Waffe erhöht.

SCHILD VON LEWIS

Wenn Lewis unter schwerem Beschuß steht, schützt ihn ein (in seinem Kampfanzug) integrierter Energieschild gegen feindliche Angriffe. Da dieser Schild jede Menge Energie braucht, kann er immer nur für kurze Zeit eingesetzt werden.

ENERGIEWAFFE VON LEWIS



Die wichtigste Waffe von Lewis ist sein Plasmablaster. Der Vorteil des Plasmablasters (der übrigens einen wesentlich geringeren Schaden als der Raketenwerfer verursacht) ist, daß niemals die Munition ausgeht. Allerdings muß er nach etwa 20 Schuß aufgeladen werden. Wähle dazu "Aufladen".

SCHUSSWAFFE VON LEWIS



Am Anfang des Spiels ist der Raketenwerfer vollzählig mit Raketen bestückt. Während des Spiels ist Lewis darauf angewiesen, daß er zusätzliche Raketen findet.

LANES NAHKAMPFWAFFE
Mit ihrer Nahkampfwaffe kann Lane schwerere Verletzungen verursachen als mit ihrer Energiewaffe. Allerdings sind stählerne Nerven notwendig, damit sie nahe genug an die Insekten herankommt.

LANES ENERGIEWAFFE
Das Energie-Schnellfeuergewehr ist die Hauptwaffe von Lane. Die Waffe hat ebenfalls unbegrenzt Munition, verursacht allerdings vergleichsweise harmlose Schäden. Wie alle Energiewaffen muß sie regelmäßig (nach 50 Schuß) aufgeladen werden (mit dem "Aufladen"-Befehl).

LANES SCHUSSWAFFE
Am Anfang des Spiels ist Lanes Granatwerfer vollzählig mit Granaten bestückt. Während des Spiels muß sie ständig Nachschub suchen.

SPEZIALWAFFEN
An jedem Schauplatz gibt es eine typische Spezialwaffe. Du kannst diese Waffen jeweils dreimal verbessern. Lasse also keine Gelegenheit aus, auch Waffen einzusammeln, die Du bereits hast.



SIBIRIEN
LASERGEWEHR – Dieser Prototyp einer Waffe wurde in dem von den Insekten überrannten Stützpunkt entwickelt. Der Laser verursacht auch auf große Entfernung verheerende Schäden.



DSCHUNGEL
CHEMIEWAFFE – Diese Testwaffe stellt Dir das Hauptquartier zur Verfügung. Zuerst mußt Du sie jedoch finden.



VULKAN
SONIC-CUTTER – Diese Waffe der Armee zerstört mit ihrem verheerenden Energiestoß auch die Insekten auf der Insel. Hoffentlich ist diese Waffe stark genug, um die Verteidigungsanlagen der Insekten auszuschalten.



ÄGYPTEN
STAB DES PHARAOS – Als die Insekten mit den Grabungen unter den Pyramiden begannen, entdeckten sie diese antike Waffe und nutzen ihre Kraft für ihre Ziele. Dieses Artefakt lang vergangener Zeiten kann die Menschheit retten! Wenn der Stab vollständig aufgeladen ist, setzt er große Energien frei.



BRUT
GEHEIM - Die Informationen über diese Waffe unterliegen derzeit strengster Geheimhaltung.

DEINE FEINDE
Die Feinde, auf die Du im Lauf des Spiels triffst, sind in Familien gegliedert. An jedem Schauplatz gibt es eine bestimmte Insektenfamilie. Jede Familie ist hierarchisch strukturiert und jedes Familienmitglied hat einen unstillbaren Durst nach Verderben.



TERMITEN und ZECKEN
Termiten und Zecken tauchen nicht in jedem Level auf, da beide von den Insekten nur gebraucht werden, wenn größere Arbeiten anstehen. Obwohl beide nur niedrige Arbeiten erledigen, stellen sie eine enorme Gefahr dar und sollten nicht unterschätzt werden!



SOLDATEN
Die Soldaten bilden die Hauptstreitmacht der Insekten. Sie sind vor allem auf den Nahkampf spezialisiert. Achte darauf, daß sie nicht zu nahe herankommen.



WACHEN
Wachen sind ausgesprochen widerstandsfähige Soldaten, die ihre Königin und die Denkerinsekten bewachen. Die Wachen bekämpfen jeden mit unbarmherziger Gewalt, der versucht, an ihnen vorbeizukommen.



DENKER
Die Denker sind die intelligentesten Diener der Königin. Sie sind schwer gepanzert und können sich außerordentlich gut verteidigen. Einige Denkerinsekten haben die Fähigkeit, andere Insekten zu ihrem Schutz zu "beschwören".



KÖNIGIN
Größere Insektenstaaten werden von einer Königin regiert, die außerdem Eier legt, um die Zahl der Insekten zu erhöhen. Königinnen werden grundsätzlich von einer Armee aus Wachen und Soldaten beschützt und sind wesentlich schwieriger zu töten als andere Gegner. Einige Königinnen mußt Du sogar an einem bestimmten Ort attackieren, um sie zu besiegen. Normalerweise verlassen sie die Brutstätte nur, wenn sie angegriffen werden.

HINWEISE UND TIPS

- Minen sind außerordentlich nützlich und Du solltest nicht versehentlich darauftreten! Wirf sie, um Türen zu öffnen, Steine in die Luft zu sprengen und geheime Bereiche zu öffnen. Natürlich kannst Du damit auch Deinen Widersachern das Leben schwer machen. Nutze jede sich bietende Gelegenheit, die Minen zu verwenden.
- Halte bei einer aufgeladenen Spezialwaffe den Schießen-Knopf gedrückt, und staune über die interessanten Möglichkeiten der Waffe!
- Behalte den Scanner im Auge! Da der Feind von allen Seiten angreift, droht aus jeder Richtung Gefahr.
- Jedes Level besteht aus Einsätzen und Untereinsätzen. Du mußt alle Einsatzziele erreichen, bevor Du das nächste Level spielen kannst.
- Wenn Du Zivilisten evakuierst, paß auf, wohin Du schießt, damit Du nicht versehentlich harmlose Zivilisten tötest. Außerdem haben möglicherweise einige Trooper überlebt, die Dir im Kampf gegen die Invasoren beistehen können.
- Halte Ausschau nach Pickups – Sie sind möglicherweise gut versteckt oder befinden sich in (zerstörbaren) Gegenständen.
- Sei vorsichtig, wenn Du Insekteneier zerstörst. Einige Insekten stehen kurz vor dem Schlüpfen!
- Im **Kooperativ-Modus** gelangen beide Spieler in das nächste Level, wenn ein Spieler den Weg dorthin gefunden hat. Gelegentlich ist dieser Weg eine Einbahnstraße – ein weiterer guter Grund, zusammenzubleiben und sich gegenseitig Deckung zu geben!
- Verschwende keine Raketen und Granaten!!
- **BEFOLGE DIE BILDSCHIRMANWEISUNGEN.** Du erhältst auf dem Bildschirm regelmäßig wichtige Informationen und Hinweise. Wenn Du sie ignorierst, wirst Du das Spiel niemals siegreich beenden können.
- Verwende das Richtungskreuz **OBEN** und **UNTEN,** um Fahrzeuge zu beschleunigen oder abzubremsen.

BEGRENZTE GARANTIE VON ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.

ACCLAIM Entertainment, Inc. (ACCLAIM) garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses ACCLAIM-Softwareprodukts für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Dieses ACCLAIM-Softwareprogramm wird im gegenwärtigen Zustand verkauft, ohne irgendwelche ausdrücklichen oder impliziten Garantien, und ACCLAIM übernimmt keine Verantwortung für jegliche Verluste oder Schäden, die aus der Benutzung dieses Programms entstehen. Für eine Frist von neunzig (90) Tagen erklärt sich ACCLAIM bereit, jedes fehlerhafte ACCLAIM-Softwareprodukt, das frankiert und mit dem Nachweis des Kaufdatums an den Werkskundendienst geschickt wird, nach eigenem Ermessen kostenlos zu reparieren oder zu ersetzen. Die Garantie ist auf den kostenlosen Ersatz des Game Paks (mit Ausnahme des Rückportos) für den ursprünglichen Käufer begrenzt.

Diese Garantie gilt nicht für normale Abnutzungserscheinungen. ACCLAIM-Softwareprodukte, die aufgrund von fehlerhafter oder unangemessener Handhabung, falscher Benutzung oder Vernachlässigung beschädigt wurden, sind von der Garantie ausgeschlossen. DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEN, DAHER IST ACCLAIM AN KEINERLEI ANDERE VERTRAGSABSPRACHEN ODER FORDERUNGEN JEGLICHER ART GEBUNDEN ODER DURCH SIE VERPFLICHTET. JEGLICHE FÜR DIESES SOFTWAREPRODUKT GELTENDEN IMPLIZIERTEN GARANTIEN, EINSCHLIESSLICH GARANTIEN ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, SIND AUF DIE OBEN BESCHRIEBENE FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN KEINEM FALL HAFTET ACCLAIM FÜR BESONDERE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DEM VERSAGEN DIESES ACCLAIM-SOFTWAREPRODUKTS ENTSTEHEN.

VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GmbH,
Leuchtenbergring 20, 81677 München, Deutschland

Einige Staaten verbieten den Ausschluß oder die Begrenzung der Haftungspflicht und/oder den Ausschluß bzw. die Begrenzung von Begleit- oder Folgeschäden. Es kann daher möglich sein, daß die oben aufgeführten Ausschlüsse und Begrenzungen nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen Rechte, die von Staat zu Staat verschieden sind, werden dabei jedoch nicht beeinträchtigt.

Durch geltendes Recht ausgeschlossene Elemente dieser Garantie sind hinfällig.

Reparaturen/Service nach Ablauf der Garantie - Ist Ihr Game Pak nach Ablauf der auf 90 Tage begrenzten Garantiezeit reparaturbedürftig, so können Sie sich unter der unten angegebenen Nummer an unseren Kundendienst wenden. Dort erhalten Sie einen Kostenvoranschlag für die Reparatur und Hinweise zum Versand.

ACCLAIM KUNDENSERVICE

Unser HELP-LINE KUNDENSERVICE ist jeden Montag, Mittwoch und Freitag zwischen 14 und 19 Uhr unter der Telefonnummer 089 / 329 40 600 oder per E-MAIL (HILFE@ACCLAIMWORLD.NET) für Ihre Fragen erreichbar. Wir bitten Sie bei Ihrer Anfrage alle notwendigen Systeminformationen sowie das Spiel zur Hand zu haben bzw. alle notwendigen Informationen in Ihrem E-Mail anzugeben.

Bitte beachten Sie, daß dieser Kundenservice technische Probleme, Umtausch-Anfragen und Reparaturen bearbeitet. Tips & Tricks sowie Spielelösungen können aus zeitlichen Gründen von der Acclaim Help-Line nicht unterstützt werden.

Sie erhalten Tips & Tricks in den Spiele-Fachmagazinen und im Internet, z.B. unter

www.acclaim.de

VORSCHAU

TUROK® RAGE WARS™